

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA MACAPÁ-AP**

**A APLICABILIDADE DA LUDICIDADE NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA ESCOLA ESTADUAL PROFESSORA NELITA
ROCHA BRITO DIAS NA CIDADE DE MACAPÁ/AP**

EDNA LÚCIA OLIVEIRA DA COSTA

MACAPÁ-AP

2012

EDNA LUCIA OLIVEIRA DA COSTA

**A APLICABILIDADE DA LUDICIDADE NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL DA ESCOLA ESTADUAL PROFESSORA NELITA
ROCHA BRITO DIAS NA CIDADE DE MACAPÁ/AP**

Trabalho Monográfico apresentado
como requisito final para aprovação na
disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II
do Curso de Licenciatura em Educação
Física do Programa Pró-licenciatura Macapá
- AP.

TUTOR: Prof.^a ESPEC. DENIZE DO CARMO COLARES FERREIRA

DEDICATÓRIA

Ao meu Divino Mestre nosso Deus por iluminar meus passos nessa jornada, a quem busquei a renovação de minha fé e forças para concluir esta etapa de minha vida.

À minha família, meu esposo Alcenor e meus amigos pela força e palavras amistosas.

EDNA LÚCIA OLIVEIRA DA COSTA

A APLICABILIDADE DA LUDICIDADE NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA
NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA ESTADUAL
NELITA ROCHA BRITO DIAS

Trabalho Monográfico apresentado como requisitos finais para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pro - Licenciatura.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Professora: Denize do Carmo Colares Ferreira

Professor: Sergio Melazzi

Nota: _____

Data: ____/____/____

AGRADECIMENTOS

Aos tutores e coordenadores que contribuíram efetivamente para minha formação profissional e à minha professora orientadora Denize Ferreira pela orientação em meu trabalho de conclusão de curso.

Aos meus familiares pelo incentivo e apoio nos momentos difíceis dessa etapa de minha vida, em especial ao meu esposo Alcenor por seu apoio companhia nas ocasiões de dificuldade.

Às professoras do primeiro ano e coordenadora pedagógica da Escola Estadual Profª Nelita Rocha Brito Dias pela colaboração na pesquisa de campo, por cederem seu tempo para responder aos questionários.

À todas as pessoas que contribuíram direta e indiretamente para a realização deste trabalho de pesquisa.

“Não temo dizer que inexiste validade no ensino de que não resulta um aprendizado em que o aprendiz não se tornou capaz de recriar ou de refazer o ensinado, em que o ensinado que não foi apreendido não pode ser realmente aprendido pelo aprendiz”.

Paulo Freire

RESUMO

Esta monografia intitulada “A aplicabilidade da ludicidade nas aulas de Educação Física no primeiro ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Professora Nelita Rocha Brito Dias na cidade de Macapá/AP”, onde pesquisou sobre a postura docente frente à proposta pedagógica baseada na ludicidade e suas especificidades. Tem como objetivo investigar a atuação dos professores em relação a aplicabilidade de atividades lúdicas. Esta pesquisa caracteriza-se por ser bibliográfica, com pesquisa de campo, sob os métodos de abordagem qualitativa e quantitativo. A metodologia utilizada para coleta de dados foram os questionários abertos e fechados, entrevistas aplicadas a três professoras e um coordenador pedagógico, além de observação e acompanhamento dos alunos sujeitos da pesquisa. Para análise dos dados utilizou-se o método descritivo, onde se observou que na escola todos os professores aplicam jogos e brincadeiras no cotidiano escolar, porém ainda adotam atividades pré-estabelecidas, na análise estatística optou-se por utilizar gráficos para melhor visualização dos dados coletados. Sugere-se que os professores utilizem a ludicidade como meio para ensinar e não como um recurso complementar no processo ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade, Educação Física, Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This monograph entitled "The applicability of playfulness in physical education classes in the first year of elementary school of the State School Teacher Nelita Rocha Brito Days in the city of Macapa / AP", where he researched on the teaching front stance pedagogy based on playfulness and their specificities. Aims to investigate the performance of teachers regarding the applicability of recreational activities. This research is characterized by being literature, with field research in the methods of qualitative and quantitative approach. The methodology used for data collection were the open and closed questionnaires, interviews applied to three teachers and an educational coordinator, in addition to observing and monitoring students' research subjects. For data analysis we used the descriptive method, where it was observed that in school all teachers apply and play games at school, but still take pre-established activities in the statistical analysis we chose to use graphics for better visualization of the data gathered. It is suggested that teachers use playfulness as a means to teach and not as an additional resource in the teaching-learning process.

KEY WORDS: Playfulness, Physical Education, Elementary Education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1- CAPÍTULO I – INFANCIA, LUDICIDADE E CULTURA LÚDICA.....	13
1.1 – A infância no âmbito escolar	13
1.2 - A ludicidade: historicidade e sua significação no processo ensino-aprendizagem	15
1.3 - Conceitos de jogos, brinquedos e brincadeiras.....	18
1.4 – Lazer versus recreação	22
1.5 – A Ludicidade na Educação Física	24
2 – CAPÍTULO II - CONHECENDO A ESCOLA CAMPO: Escola Estadual Professora Nelita Rocha Brito Dias	25
2.1 – Tipo de pesquisa	26
2.2 – Universo da pesquisa	28
2.3 – Instrumentos de coleta de dados	30
2.4 – Pré-teste.....	31
2.5 – Coleta de dados	31
3 – CAPÍTULO III: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS.....	49
APÊNDICES.....	52

INTRODUÇÃO

O presente trabalho traz em seu bojo a questão do processo ensino aprendizagem e suas predisposições: prática docente, metodologia, planejamento, currículo e avaliação. Enfatizando a busca por uma alternativa viável para o ensino de Educação Física escolar no primeiro ano do Ensino Fundamental.

A postura docente frente ao estabelecimento de metodologias tradicionais e reprodução de um ensino tecnicista, o tema ludicidade apresenta-se como uma possibilidade de renovação no processo educativo dos pequenos, a fim de que estes possam desenvolver-se de maneira mais autônoma e espontânea, pois ainda é possível observar a fragmentação no ensinar, bem distante da realidade dos alunos.

A escolha da temática trás como proposta a junção de três eixos: Educação Física escolar, Ensino Fundamental e Ludicidade, cada um com sua especificidade, porém que nas literaturas pesquisadas são expostas de forma dissociadas. Sendo que este estudo surgiu pela necessidade de entender como o emprego de novas práticas pode validar e tornar a aprendizagem por parte do aluno mais eficaz, tudo isso por meio de jogos e brincadeiras.

Segundo Santos (2001, p. 15) “a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação”. E, dentro da Educação Física escolar possibilita uma maneira ampla de compreender como funciona seu próprio corpo e como os movimentos podem proporcionar uma espontaneidade e bem-estar.

O emprego de metodologias deve ser favorecido pela intencionalidade do desenvolvimento de habilidades e competências do aluno, pois inicialmente a criança precisa ter a curiosidade instigada para então propor atividades significativas. E, a ludicidade torna interessante e divertido o processo ensino-aprendizagem para a criança, isso se estiver baseada no concreto, palpável, implicando dizer que as brincadeiras de faz de conta, os jogos simbólicos e com regras, brinquedos construídos com sucatas, por exemplo, serão recursos que o professor poderá utilizar para atingir seus objetivos de maneira eficaz.

Na educação infantil observou-se que a mesma não é contemplada com o ensino da disciplina Educação Física, ficando como responsabilidade em desenvolver atividades referentes à disciplina os pedagogos, constatando-se

também o aparecimento desta modalidade nas diversas leituras como coadjuvante e fase preparatória ao próximo nível escolar. Parte disso, deve-se a concepção de que a criança somente desenha, recorta papel, e principalmente que brinca, como se a brincadeira não tivesse uma significação no desenvolvimento dela. Nesse sentido, Vygotsky (1984 apud KISHIMOTO, 2008, p. 51) afirma que “a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento”. Ou seja, a criança explora o simbolismo e a fantasia, elementos essenciais para as atividades intelectuais da criança, aplicando novo significativo em sua aprendizagem.

De acordo com Schwartz (2009) enquanto “a criança brinca, seu corpo, ao exprimir-se livremente, exterioriza todas as emoções humanas, imita cenas do cotidiano, fornecendo ao educador atento valiosas pistas para conhecê-la, compreendê-la para além das palavras que pronuncia” [...]. Dessa forma, pensamento e linguagem, em que há o estabelecimento da interação social através da comunicação e expressão de seus pensamentos e vontades, possibilita também a corporeidade.

Um projeto de educação física voltado para a ludicidade deve considerar também o sentido da recreação e lazer, em estabelecimentos dos dois conceitos dentro do processo ensino-aprendizagem. Deve ter o movimento, a linguagem, a expressão lúdica no centro das discussões, porém focando na dimensão lúdica do movimento humano para superar o discurso pobre do desenvolvimentismo, possibilitando que a criança efetive-se como sujeito no processo de aprendizagem para sua formação humana e cidadã. Dentre todos os conceitos tendenciosos que apontam o lazer como curto período de tempo, distante de coações e normas da conduta social. Já Marcellino (2007) prefere definir “lazer como a cultura – compreendida no seu sentido mais ampla – vivenciada (praticada ou fruída) no ‘tempo disponível, em caráter desinteressado, sem uma busca por recompensa”.

A abordagem de diversos assuntos numa única pesquisa busca correlacionar a formação do professor de Educação Física com as variantes de sua atuação no primeiro ano do Ensino Fundamental, valendo-se da ludicidade para alcançar seus objetivos dentro da prática docente.

Com toda certeza estes assuntos são bastante abrangentes e muitos conceitos surgiram de intensos estudos e pesquisas, porém a utilização da

ludicidade na educação finda numa questão puramente metodológica, como recurso pedagógico, ou seja, com o estabelecimento de regras e direcionamentos traçados previamente pelo docente. O que em nada contribui para a consolidação da atividade lúdica, pois parte-se da primícia de que todo indivíduo é um ser lúdico, isso é inerente a todo ser humano, determinar a hora de brincar acaba por tolir a liberdade de criação e simbologismo por parte da criança.

A superação destes conceitos a cerca da prática da Educação Física escolar no primeiro ano do Ensino Fundamental exige muita leitura e reflexão quanto ao que pode ser ou não explorado no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma surgiu o seguinte questionamento: Como empregar atividades lúdico-corporais no primeiro ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual Profª Nelita Rocha Brito Dias? Onde objetivou-se investigar as práticas educativas no ensino de Educação Física, a partir de atividades lúdico-corporais na escola campo de pesquisa.

O estudo foi desenvolvido junto com as professoras do primeiro ano do Ensino Fundamental e coordenação pedagógica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com dados quantitativos e qualitativos, baseada no enfoque argumentativo-expositivo, análise e discussão dos dados deu-se a partir de categorização das perguntas e representação estatística. Sobre a pesquisa bibliográfica Cervo e Bervian (1975, p.69) afirmam que “é o meio de formação por excelência. Como trabalho científico original constitui a pesquisa propriamente dita na área das ciências humanas”. Toda pesquisa de cunho científico perpassa pela pesquisa bibliográfica, para que sejam contextualizados e norteados conceitos sobre o objeto de estudo delimitado para a pesquisa.

A monografia está dividida em três capítulos. O primeiro com a seguinte denominação: Infância, ludicidade e cultura lúdica, em que contextualiza historicamente a infância no mundo e no Brasil, delineando diversas concepções de estudiosos e teóricos. Os diferentes conceitos sobre ludicidade, jogos, brincadeiras, recreação e lazer, estabelecendo discussões e afinidades entre eles. E um panorama sobre a o uso da ludicidade na Educação Física, sua trajetória no processo ensino aprendizagem e a importância do ato de brincar para a criança.

O segundo capítulo intitulado “Conhecendo a escola campo: Escola Estadual Professora Nelita Rocha Brito Dias” apresenta a metodologia, com sistematização do processo posterior da pesquisa, a análise e discussão dos dados coletados. E

ainda discorre sobre os conceitos a cerca do tipo de estudo escolhido para análise dos dados coletados e apresentação do lócus de pesquisa, de forma bem objetiva.

O terceiro capítulo nomeado “Análise e discussão dos dados” delineia o resultado da pesquisa de campo, com ampla discussão e exposição de conceitos pertinentes ao assunto abordado com as professoras da escola pesquisada.

Acredita-se que esta pesquisa avança na medida em que traz à tona diferentes conceitos sobre o desenvolvimento do ser humano, materiais pedagógicos que estimulem a curiosidade, criatividade da criança para favorecer seu processo educativo. Este recorte da realidade nos permite compreender a relação professor/aluno, bem como sua postura frente às diferentes metodologias empregadas no cotidiano escolar.

O que leva a reflexão sobre até que ponto a ludicidade pode favorecer novas abordagens dentro de uma construção do conhecimento, alinhando os diversos conceitos à realidade do alunado. Ampliação de estudos mais aprofundados sobre a aplicabilidade dos jogos e brincadeiras com crianças na faixa etária de 6 à 10 anos, processo de desenvolvimento da escrita e leitura, do raciocínio lógico matemático, esquemas corporais, emissão de valores e atribuição de juízo.

Não se pretende neste trabalho sanar todos os problemas identificados na prática docente dos professores de Educação Física, ou até mesmo pela ausência deles no primeiro ano do Ensino Fundamental, mas em promover uma ampla discussão sobre as possibilidades da introdução de novas práxis, ideias pautadas na humanização, criticidade dos conteúdos empregados, a postura do professor frente ao ensino mais tradicional e consideração aos conhecimentos prévios dos alunos. Um incentivo ao maior aprofundamento dos conceitos sobre jogos, brincadeiras, brinquedo, recreação, ludicidade e lazer no âmbito da Educação Física, além de sua aplicabilidade a fim de contribuição para um ensino mais prazeroso, significativo para a criança.

1- INFÂNCIA, LUDICIDADE E CULTURA LÚDICA

Neste capítulo será apresentado um breve histórico a cerca da Infância no Brasil contextualizando com o desenvolvimento integral da criança, com ênfase nas teorias do desenvolvimento. Além de expor de forma bem sucinta conceitos sobre a ludicidade, jogos, brincadeiras, brinquedos, recreação, lazer e sua aplicabilidade no

cotidiano escolar. Todos relacionados ao ensino de Educação Física no primeiro ano do Ensino Fundamental.

1.1 A INFÂNCIA NO ÂMBITO ESCOLAR

Infância têm diversos conceitos a que venha ser considerada na sociedade, pois algo certo, elas sempre existiram independente de sua concepção, embora elas tenham sido tratadas como pequenos adultos e somente no século XX a preocupação com seu bem-estar, educação e desenvolvimento de suas habilidades e competências ganhou a devida importância. Em suma, a infância é compreendida como uma construção social, fornecendo um quadro interpretativo dos primeiros anos de vida humana.

Inicialmente a educação das crianças pequenas foi tratada como tarefas de responsabilidade familiar, mais especificamente pela mãe e outras mulheres. Logo após o desmame, a criança pequena era vista como pequeno adulto, após atravessar sua fase de dependência para necessidades físicas já passava a ajudar nas atividades cotidianas.

[...] “até o século XII, a infância era concebida de forma bem diferente da sua representação atual. Os corpos de crianças esculpidos numa miniatura otomana do século XI, por exemplo, eram reproduções, em escala reduzida, de homens adultos.” (KRAMER; LEITE, 2003, p. 172).

O atendimento às crianças tinha caráter assistencialista, somente cuidado com a higiene e saúde dos pequenos era do interesse do estado, portanto, não havia uma educação pautada em suas necessidades, desconsiderando totalmente suas peculiaridades, persistindo a imagem de pequenos adultos.

As mudanças de postura ocorrem de forma gradativa nos séculos XVIII e XIX, quando a educação infantil passa de assistencialista para educacional. Sobre estas mudanças Oliveira (2005) aponta que o conceito de infância surge no século XVII, nas classes dominantes, a partir da observação dos movimentos de dependência das crianças muito pequenas. O adulto passou, então, pouco a pouco a preocupar-se com a criança, enquanto ser dependente e fraco. Fato este, que ligou esta etapa da vida à ideia de proteção. Até o século XVII, a ciência desconhecia a infância, isto

porque, não havia lugar para as crianças nesta sociedade. Em função disso esse período era caracterizado pela inexistência de uma expressão particular às crianças. Foi, então, a partir das ideias de proteção, amparo, dependência, que surge a infância. “As crianças, vistas apenas como seres biológicos, necessitavam de grandes cuidados e, também, de uma rígida disciplina, a fim de transformá-las em adultos socialmente aceitos”. (Levin, 1997; Áries, 1973).

Há uma importância maior com métodos educacionais que atenda esta clientela, alguns autores enfatizaram a educação infantil como “primeira educação”, dentre alguns: Comênio, Froebel e Montessori, ambos preocupados com uma metodologia desvinculada das práticas repressivas, ainda aplicadas pelas escolas.

Entre os autores que trouxeram novas concepções para a educação infantil, destaca-se Froebel, idealizador dos jardins-de-infância, sendo que em seu ponto de vista a criança deveria ter liberdade para aprender e conhecer a si próprio e ao meio ao qual está inserido. As instituições criadas deveriam enfatizar dimensões pedagógicas- educacionais, incluindo o uso de jogos e brincadeiras próprias do universo infantil.

A partir de 64 durante o regime militar, instituições totais proliferaram com o estabelecimento da política nacional do Bem- estar do menor e seus produtos: a FUNABEM e as FEBEN's.

Na década de 80 inicia-se um processo de mudanças. O paradigma de proteção integral dos direitos de criança e adolescente vão se firmando, com normas referentes ao direito à vida, saúde, liberdade, cultura, ao lazer, ao esporte, profissionalização. Ganhou expressão legislativa com o advento da constituição de 1988.

Somente na segunda metade do século XX é que a educação infantil foi incluída na LDB lei nº4024/ 61, o que disponha a criação de jardins- de –infância, desde sua inclusão no sistema de ensino.

Porém, o ponto alto destas ações aconteceu como a aprovação da nova LDB lei nº9394/ 96, que estabelece a educação infantil como etapa inicial da educação básica, considerado uma conquista histórica para a Educação Infantil, pois tiram as crianças menos favorecidas de seu confinamento em instituições vinculadas a órgãos de assistência social.

E, mais recentemente a educação infantil sofreu uma significativa modificação, as crianças de 6 anos iniciarão no Ensino Fundamental por conta da

implantação da lei nº Lei 11.274 de 06 de fevereiro de 2006, a qual decorre a regulamentação do Ensino Fundamental de Nove Anos consolidou-se a proposta de expansão da escolarização mencionada na Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB 9.394/96- e no Plano Nacional de Educação - PNE 10.172/01, que estabelece até 2010 a ampliação da obrigatoriedade escolar para a criança de seis anos.

No cotidiano escolar as metodologias empregadas no aprendizado das crianças giram em torno da ludicidade, o resgate cultural de suas manifestações dentro do imaginário, ou de simplesmente permitir que ela seja lúdica a partir da imitação e assimilação do meio em que vive.

A criança é essencialmente lúdica, utiliza o brincar como um aprendizado sociocultural. O brincar é um indicativo revelador de culturas, sua análise permitirá ou não que os traços culturais da sociedade em questão sejam evidenciados. (QUEIROZ, 2009, p.11)

Quando a criança brinca põe em prática sua criatividade, autonomia, criticidade, responsabilidade e cooperação. Para isso, nada melhor do que introduzir a ludicidade para que a transformação de suas estruturas e ações ocorra de modo efetivo, propiciando o desenvolvimento integral.

1.2 A LUDICIDADE: historicidade e sua significação no processo ensino-aprendizagem

Para conceituar ludicidade é necessário apresentar suas características, delimitando alguns aspectos sociológicos e históricos do desenvolvimento da vida em sociedade. A história da ludicidade remonta em três fases: a sociedade pré-industrial, sociedade industrial e pós-industrial.

Na sociedade pré-industrial, adultos, crianças participavam mesmo universo cultural. As atividades lúdicas não tinham definição, mesmo porque todos participavam das mesmas atividades, tanto individual quanto coletiva.

Segundo Bruhns (1993) “as atividades lúdicas se misturavam na vida e processo histórico, eram reproduzidas através de imitação, situações da vida, além de apresentar-se como oportunidade de protesto e libertação da vida cotidiana”.

Outro aspecto desse período é quando a harmonia entre os ciclos do homem e natureza onde todos se misturam sem segregações sociais.

A religiosidade e valores ideais tinham destaque no estabelecimento das relações interpessoais, conseqüentemente, a educação era cavalheiresca, com vistas na preparação militar.

Por muito tempo o jogo e duelos serviram para declarar hegemonia de um determinado monarca, o ato de impunhar a espada representar uma solenidade em que reunia toda a sociedade.

Com a ascensão da burguesia na sociedade industrial, os jogos foram instintos, pelo motivo de colocarem em risco o puritanismo e moralidade. E os divertimentos e festas populares são rechaçados.

A nobreza ainda tentou impedir que a prática de jogos extinguisse, porém só durou apenas até o século XVII, quando realmente desapareceu.

Somente no século XVIII o lúdico separa do trabalho, suas distinções iniciam-se a partir da família nuclear, acompanhando este momento ocorre também a privatização das relações sociais e a descoberta da infância.

Já na era da revolução industrial começam surgir espaços especializados para os infantes. E a diferenciação infância e maturidade, e com este aspecto a necessidade de prepará-los para a vida adulta, cabendo essa tarefa a escola.

“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. O brincar funciona como um cenário nos quais as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la”.
(QUEIROZ, 2009, pg.49)

Já na sociedade pós-industrial as mudanças são visíveis nas ciências, nas artes e nas sociedades, tudo a partir de 50, o homem deixa de ser objeto da linha de produção e passa a ser espectador, ou seja, substitui-se o raciocínio humano pela computação.

A ludicidade muda seu foco novamente, passando de manual para tradicional para o instrumental, totalmente funcionalista. Em que a criança não necessita esquecer o real para entrar no mundo da fantasia, com isso algumas características se perdem como: espontaneidade, prazer, fantasia, interação e cooperação.

O lúdico como expressão cultural permeada de significados, inserida nas práticas escolares pode ser uma tarefa realmente difícil, mas, vale refletir sobre possibilidades e implicações dessa manifestação humana. [...] É preciso que pensemos se as diversas práticas escolares realmente condizem, contribuem e conspiram para uma formação humana prazerosa, criando um ambiente favorável a essas manifestações (BUSTAMANTE, 2004, p.63).

Quando se buscam conceitos para ludicidade, logo vem algo relacionado a educação, prática bem disseminada no âmbito escolar, principalmente no trato com as questões de aprendizagem, sendo assim, as ideias a certa dessa temática restringi-se somente a um grupo, um contexto. Ao mesmo tempo em que é necessário compreender qual a verdadeira intencionalidade no processo educativo e até que ponto os docentes estão preparados para fazer tal uso deste instrumento.

Educar ludicamente é algo significativo por associar o prazer no descobrir o novo com a mobilização das relações funcionais, proporcionando uma maior interação entre os semelhantes, além de fortalecer as relações interpessoais.

A estreita relação entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano nos leva a um entendimento de um fato complexo, para este foram designados formas facilitadores de se entender, assim como, a classificação de desenvolvimento em três fases distintas tais como: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais (BITTENCOURT e FERREIRA, 2002).

Ou seja, as atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

1.3 – CONCEITOS DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Para compreender como surgiram os jogos, brincadeiras e brinquedos é necessário buscar diferentes conceitos a cerca deles, além de seu uso nos mais diversos contextos, entre eles o processo educativo. A temática ao longo do tempo tem tomado cada vez maior espaço nos estudos sobre a formação do sujeito e seus desdobramentos, interessando diversas áreas do conhecimento como: educadores, psicólogos, sociólogos, antropólogos, filósofos e historiadores, dado sua diversidade na aplicabilidade.

A contribuição dos jogos na educação estende-se para a vida social, implicando no comportamento do adulto, por trabalhar os valores éticos e morais, principalmente no caso dos jogos cooperativos e competitivos, apresentam como característica, respectivamente, um orienta para a participação em atividades coletivas sem qualquer outro motivo que não seja apenas a colaboração mútua, o outro, orienta para os jogos com regras em que apenas um grupo ou pessoa será o vencedor, ensejando para as constantes disputas dentro dos grupos sociais, como espaço no mercado de trabalho.

Huizinga (2007) afirma que “conceituar o jogo exige certa complexidade devida suas inúmeras teorias, havendo uma divergência os conceitos delineados, principalmente se levam em consideração o caráter biológico”. Para alguns o jogo é um meio para relaxar, descarregar a energia acumulada durante um dia de trabalho, por exemplo. Enquanto que para outros o jogo ganha conotação de preparação da criança para a fase adulta, do ato de jogar para entretenimento à tarefas mais sérias, posteriormente servirá para determinar seu autocontrole e responsabilidade diante das situações problemas do cotidiano.

Kishimoto expõe o conceito de Brougère de que o jogo não tem outra significação sem estar inserido nas interações sociais, pois quem atribui características são as pessoas que jogam. O brincar está intrínseco ao ser humano, diante disso, fica difícil separá-lo de outras atividades, principalmente se for levado em consideração a criança e suas simbologias, qualquer objeto na visão dela pode tornar-se um jogo ou um brinquedo, assumindo um caráter livre e espontâneo.

Claparède (1958) defende “o uso de jogos como mediação no processo ensino-aprendizagem, cumprindo o papel de estimulador dos desejos necessários para o ‘despertar’ de sua inteligência” [...]. Essa interação aluno/jogo contempla uma

nova concepção a cerca de suas necessidades, aproximando-o da realidade através da curiosidade, tornando a aprendizagem significativa, ou seja, construir a partir de sua vivência.

O jogo assume um papel educativo eficaz por proporcionar uma atividade prazerosa, com vistas na assimilação de conceitos pertinentes a vida cotidiana da criança. Ao mesmo tempo em que a mesma nem percebe estar sendo ensinada, somente o professor vê neste ato um fim educativo. Portanto,

Entende-se o jogo, por ser uma atividade voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa a um resultado final. O que importa não é o processo em si de brincar que a criança se impõe. Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. (KISHIMOTO, 2008, p.24).

Porém, a mais marcante característica do jogo é que dentro deste ambiente fechado e assumido livremente, os praticantes enfrentem múltiplos sentimentos e experiências educativas diferentes que podem ser repassadas para a vida cotidiana. Por isso os jogos são fundamentais ferramentas para a educação de diversas faixas etárias escolares, tanto para crianças, adolescentes e adultos, tanto no âmbito social, escolar, como empresarial.

Kishimoto (1992) completa o conceito de jogo afirmando que ele “é aliado aos primeiros estudos para justificar o nome de ludus, em atribuição às escolas primárias responsáveis pela educação infantil, sendo que, estes são similares aos locais de espetáculo e prática de exercícios coletivos.” Durante muito tempo o lúdico recebeu a denominação de eventos festivos em que a criança era conduzida para brincar de maneira espontânea, tempo livre, apenas por entretenimento, sem o caráter educativo que as escolas têm atualmente, ou seja, as atividades lúdicas tem uma intencionalidade educativa por parte dos professores.

Para brinquedos Oliveira (1982) conceitua como “um objeto palpável, finito, materialmente construído, suas formas podem variar de acordo com o material utilizado ou com sua fabricação, tanto pode ser artesanal, quando industrial”. Recentemente os brinquedos ganharam nova forma, pois existem também aqueles confeccionados a partir de materiais reciclados: plásticos, papelão, vidro, e outros. Este autor ainda considera uma prática mais voltada para a individualidade, ao contrário dos jogos e brincadeiras que são mais coletivos.

Ao ver o brinquedo, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece umas coisas, descobre outras, experimenta e reinventa, analisa, compara e cria. Sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também. Enriquecendo seu mundo interior, tem mais coisas a comunicar e cada vez mais pode participar do mundo que a rodeia, suavizando o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança.

Observa-se que neste contexto a influencia da mídia é elemento principal para o desenvolvimento de brinquedos, ainda mais sofisticados, planejados para a finalidade de educar ludicamente, além da massificação da publicidade quanto um modelo de brinquedo para todos os lugares e países.

O brinquedo sofre influencia direta de idade, sexo e presença de companheiros, além de aspectos ligados a novidade, surpresa, complexidade e variabilidade, além de serem excelentes oportunidades para desenvolver a linguagem verbal a fim de que seja ampliada, com novas palavras.

Quando a criança brinca desenvolve sua capacidade de linguagem simbólica, pois nesse intento ela consegue discernir entre a brincadeira e a realidade, subsídios para favorecer seu desenvolvimento, além da possibilidade em saber diferenciar a realidade da imitação. Ou seja,

“As crianças, ao brincar, incorporam ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. Por isso, as brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico”. (QUEIROZ, 2009, p.30).

O conhecimento de seu corpo é algo favorecido neste processo de interação entre criança e brincadeira, principalmente no momento em que ela incorpora o movimento, o desencadeamento de ideias através da linguagem oral e gestual determina seu vínculo com o universo social, tornando-a parte dos conteúdos sociais (papéis, situações, valores, atitudes, limites definidos pelas regras) culminante na descoberta de novas experiências.

A teoria piagetiana não discute a brincadeira em si. Em suma, Piaget adota o uso metafórico vigente da época, da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Para o autor, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos. (KISHIMOTO, 1996, p.32).

Quando a criança brinca não está preocupada com a intenção daquele ou de outro ato, apenas interage com os outros em detrimento de uma mesma atividade. O que caracteriza como algo espontâneo, livre de qualquer mediação de adultos, além de construir novos significados a partir de objetos já existentes, por exemplo, cria novas brincadeiras a partir daquelas que já conhece.

Para Vygotsky, de acordo com Kishimoto (1996) mostra “a brincadeira como conduta do ser humano construída pelo resultado de seus processos sociais”. Considerada situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores.

As brincadeiras são ferramentas indispensáveis quando refere-se ao caráter lúdico, esse momento para a criança é importante para sua construção de personalidade, estimula a criatividade e a imaginação, além de melhorar a linguagem, ampliando seu vocabulário, fruto das interações uma com as outras. É oportuno afirmar que as brincadeiras ocupam um lugar destaque tratando-se do processo ensino-aprendizagem, pois ao mesmo tempo em que a criança brinca, assimila regras para seu convívio social.

É por meio do ato de brincar que a criança expressa seus mais diversos sentimentos, possibilitando sua compreensão sobre as diferenças entre seus colegas na escola, além de construir uma função simbólica sobre os objetos e o ambiente do qual está presente. A escola tem o papel de estimular esta relação significativa e concreta, favorecendo a assimilação da aprendizagem, a partir do aparecimento de potencialidades e habilidades, sempre respeitando o tempo necessário para sua maturação.

O brinquedo e as brincadeiras apresentam-se como excelentes oportunidades para ampliar a linguagem verbal e aquisição de novos conhecimentos, sem perder a espontaneidade e a liberdade em escolher as atividades lúdicas que mais lhe aprazer.

Oliveira (1982) considera “o brinquedo uma prática mais próxima do exercício individual ao passo que o jogo e a brincadeira são atividades essencialmente coletivas”. Para ele, o brinquedo revela prática em que a gratuidade, a livre adesão e o envolvimento não possuem outra finalidade que não seja a de entregar-se a uma distração agradável. Por outro lado, nos jogos e brincadeiras, o

conteúdo da gratuidade perde intensidade em benefício do culto à excelência na prática, à destreza, ao desejo de vencer, à disputa.

1.4 – LAZER VERSUS RECREAÇÃO

Os estudos sobre lazer identificam dois movimentos distintos: um olhar crítico em relação a realidade social, vista como injusta consumista e reprodutora de um modelo tradicional, sem caráter lúdica e pouco criativa, no segundo está implícita a ação do animador cultural, em que identifica o profissional capaz no campo do lazer e sua contribuição para a superação dessa mesma realidade descrita anteriormente.

Marcellino (2007) concorda com

“a posição de que o lazer está disposto em duas vertentes, por isso denominou suas constatações: a primeira trata como um veículo privilegiado de educação; a segunda considera que para a prática do lazer é necessário o aprendizado, o estímulo, a iniciação, que possibilitem passagem de níveis menos elaborados, simples para mais elaborados, complexos, favorecendo o estabelecimento de um espírito crítico, na prática ou observação.”

Portanto, o lazer ganha duplo processo educativo: como veículo e objeto de educação. No primeiro há a necessidade em considerar pontecialidades em detrimento do desenvolvimento pessoal e social dos indivíduos. Já no segundo supõe-se um aprendizado para o uso racional do tempo livre, ou seja, atribui-se uma visão utilitarista e funcionalista da educação para a sociedade em geral.

Medeiros (1980, p.3) define o lazer como “espaço de tempo não comprometido, do qual podemos dispor livremente, porque já cumprimos nossas obrigações de trabalho e de vida.” Já Requiza (1980, p.35) define o lazer como “ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vive, e cujos valores propiciam condições de recuperação psicossomática e de desenvolvimento pessoal e social”.

Observa-se que entre os três conceitos sobre lazer existem uma disparidade em significados, além de sua atribuição na vida diária ganha outras conotações, passa de uma atividade livre para uma intencional, com vistas no desenvolvimento e aprendizagem. No conceito de Marcellino ainda entra a competência de animador cultural, pois a partir disso, é visível sua aceitação de que o lazer é cultural e social,

por integrar pessoas num mesmo grupo de acordo com sua historicidade e individualidade.

Sobre o conceito de recreação é necessário buscar na etimologia da palavra sua significação, vem da palavra *recreatio* com origem do latim representa recreio, divertimento. Remete-se também ao sentido de renovar, de recriar ou dá novo vigor a algo já existente. E facilmente a relacionamos com as atividades interstícias entre as aulas.

Costa (1960) relaciona “a recreação ao momento de brincadeira da criança incorporando qualidades e favorecimento de valores morais e intelectuais nas interações sociais”. Esse autor ainda atribui uma importância salutar da recreação para o corpo, os músculos desenvolvem-se e o organismo todo é beneficiado pela exposição ao ar livre, desenvolvimento motor através de jogos e dos movimentos que a criança executa.

A diferença entre lazer e recreação permeia em sua aplicabilidade, enquanto um é facilmente empregado no contexto social, sem deixar de citar o aprofundamento em estudos sobre seu caráter educativo e social. A recreação é apresentada como atividade lúdica, com jogos e brincadeiras que beneficiam a motricidade, interação social, entre outros fatores integrantes do ser humano.

1.5 – A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO FÍSICA

A Educação Física perpassou por intensas mudanças, desde o contexto histórico até as diferentes concepções pedagógicas. Inicialmente tinha como caráter tecnicista a proposta curricular, ou seja, baseava-se na aptidão física e rendimento, sem levar em consideração o sujeito como ser sociocultural. As concepções inovadoras do ensino a elevaram como disciplina na escola, a partir de uma nova corrente de pensadores e estudiosos traçam um perfil sobre a Educação Física Escolar, e sua identidade foi questionada por dois grupos de estudiosos, em que um defende como campo do conhecimento científico, enquanto o grupo defende como prática social, dessa forma, ainda há uma indefinição quanto seu papel dentro do âmbito escolar.

O uso da ludicidade na Educação Física implica numa conceituação pedagógica por propiciar uma espontaneidade no brincar, estabelecendo a liberdade

de criação por parte da criança, e aprendizagem significativa. Quanto à importância do jogo Darido (2005, p. 159) explicita

“ aprende-se o jogo pelo método global, diferentemente do esporte, que geralmente é aprendido/ensinado por partes. Ao contrário, em um grande jogo; a graça de se aprender o jogo está em justamente jogá-lo. Não se aprende a arremessar para depois se aprender a jogar queimada, o arremesso é aprendido durante o jogo.” [...] (DARIDO; RANGEL, 2005, p. 159).

Ao contrário de outros conteúdos propostos nas aulas de Educação Física, o jogo tem como finalidade a integração entre o grupo, com os jogos os coletivos, por exemplo, além de desenvolver a motricidade, raciocínio lógico, expressão corporal, cognição e cooperação.

A proposta de atividades lúdicas na Educação Infantil a partir de uma dimensão sócio-histórica do conhecimento considera a criança agente de sua cultura, e reconhece a expressão corporal.

A educação física na educação infantil pode configurar-se como um espaço em que a criança brinque com a linguagem corporal, com o corpo, com o movimento, alfabetizando-se nessa linguagem. Brincar com a linguagem corporal significa criar situações nas quais a criança entre em contato com diferentes manifestações da cultura corporal [...], sobretudo aquelas relacionadas aos jogos e brincadeiras, às ginásticas, às danças e às atividades circenses, sempre tendo em vista a dimensão lúdica como elemento essencial para a ação educativa na infância. Ação que se constrói na relação criança/adulto e criança/criança e que não pode prescindir da orientação do(a) professor(a) (AYOUB, 2001, p. 56-57).

A cultura corporal é a tendência que melhor define a aplicabilidade da ludicidade na Educação Física Escolar, pois numa de suas propostas enfatiza a importância da criança brincar, jogar, criar, correr, enfim, ser lúdica. A linguagem corporal proporciona a oportunidade de conhecer o corpo e diferentes movimentos, pois à medida que a criança amplia suas experiências, o seu corpo já não lhe basta, e aparece, então, o primeiro brinquedo. Através das brincadeiras e jogos, constrói esquemas motores, exercita-se os repetindo, integra-os a novos tipos de comportamentos, avança em novas descobertas.

Outro aspecto pertinente à atuação do professor de Educação Física na Educação Infantil é quanto a adoção de diferentes linguagens e compreensão do universo infantil com suas significações e formas de expressão, sem deixar-se levar pelos antagonismos adulto versus criança, assumindo assim seu papel de mediador no processo de apropriação do acervo de formas de representação do mundo.

“É na sua relação com o outro que a criança vai se apropriando das significações socialmente construídas. Desse modo, é o grupo social que, por meio da linguagem e das significações, possibilita o acesso a formas culturais de perceber e estruturar a realidade” (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 61).

Nesse momento a criança deixa de ser um indivíduo egocêntrico e passa a valorizar as relações sociais através da interação durante os jogos e brincadeiras, além de ampliar seu vocabulário. E esta interação possibilita a identificar aspectos interligados intimamente com sua realidade retratada no ato de brincar.

2 – CONHECENDO A ESCOLA CAMPO: Escola Estadual Professora Nelita Rocha Brito Dias.

Neste capítulo apresenta-se a metodologia utilizada para embasar a coleta de dados aos procedimentos de análise de dados referentes às práticas docentes quanto ao emprego de metodológicas baseadas na ludicidade. Para que haja um entendimento quanto à práxis pedagógica, este se organiza da seguinte forma: Item 2.1 – “Tipo de estudo” descreve de forma sucinta o tipo de estudo empregado na pesquisa; Item 2.2 – “Lócus da Pesquisa” apresenta de maneira detalhada o universo da pesquisa; Item 2.3 – “Fontes de Informação” explicita quais os documentos que embasam a avaliação na prática docente. Item 2.4 – “Técnicas de Coleta de dados”, descreve desde o planejamento até a realização das entrevistas com os docentes, desde a elaboração das fichas de observação e as perguntas feitas sobre o assunto pesquisado.

2.1 TIPO DE PESQUISA

No desenvolvimento da presente pesquisa, para conhecer e analisar sobre a aplicabilidade de jogos e brincadeiras no processo educativo pelos professores, foram utilizados meios que respaldaram nosso estudo, a fim de garantir o caráter ético, fidedigno e válido na pesquisa. Diante disso, optou-se por pesquisa bibliográfica, valendo-se de fontes secundárias como livros, artigos científicos, monografias, teses de doutorado, e outros. Além do paradigma qualitativo e quantitativo para apresentação de dados em dados subjetivos e objetivos, fazendo assim, uso de gráficos.

Sobre a pesquisa bibliográfica implica afirmar que

“A bibliografia como técnica tem por objetivo a descrição e a classificação dos livros e documentos similares, segundo critérios, tais como autor, gênero literário, conteúdo temático, data, et. Dessa técnica resultam repertórios, boletins, catálogos bibliográficos”. (SEVERINO, 2002, p. 77).

A delimitação de um assunto a ser desenvolvido numa pesquisa científica é necessária iniciar pelas leituras que mais adequar-se. E para tanto é necessário buscar mecanismos, critérios condizentes ao tipo de pesquisa proposta inicialmente no projeto, a partir da catalogação e separação por temas, o fichamento, resumos, resenhas iniciará a produção em si.

“O método bibliográfico procura explicar um problema a partir de referências teóricas e/ou revisão de literatura de obras e documentos. Em qualquer pesquisa, exige-se revisão de literatura, que permite conhecer, compreender e analisar os conhecimentos culturais e científicos sobre o assunto, tema ou problema investigado. Pode ser realizada de forma independente, constituindo-se uma pesquisa científica”. (MATTOS, 2008, p.38).

Independente do tipo de pesquisa é imprescindível uma revisão bibliográfica para traçar os objetivos da pesquisa, quais problemas serão investigados, e quais conhecimentos esta pesquisa abarcará. Quanto a pesquisa assume um caráter totalmente bibliográfico conta com a argumentação para apresentar diferentes

autores com seus conceitos sobre determinado fenômeno, ele pode ser realizado em detrimento de uma pesquisa de campo, por exemplo. Servindo como norteador para o assunto pesquisado.

Desse modo, a referida pesquisa possibilita um estudo mais profundo sobre o cotidiano escolar dos docentes e, conseqüentemente uma tomada de decisão quanto aos pontos pesquisados, além de contarmos com a dinamicidade de todo o processo, pois o discurso de cada indivíduo tem como característica a unidade de opinião e posicionamento. Além disso, as abordagens diversas coletadas apresentaram-se como possibilidades, o que exigiu uma base teórica consistente e disponibilidade de tempo para construir uma análise coerente. O que segundo Pádua (2007, p. 51) pontua que “a disciplina intelectual do trabalho de pesquisa que o trabalho exige faz com que o pesquisador se organize para escalonar, no tempo disponível, as etapas do processo e a tarefa que cada etapa comporta.”. Para que os dados coletados sejam assim realizados com organização e em tempo hábil, necessita antes de tudo planejamento, atentando para todos os detalhes e no decorrer da análise pontuar os aspectos de maior relevância.

O estudo foi desenvolvido pelo método de abordagem qualitativo por tentar explicar fenômenos sociais dentro do âmbito escolar, forma como os professores encaram a incorporação de novas práticas e sua postura frente a ludicidade. Este enfoque metodológico de pesquisa implica na interpretação de maneira empírica com dados simbólicos situados em diferentes contextos da história de vida de cada indivíduo participante da pesquisa. Segundo Yin a pesquisa qualitativa

(...) é uma forma de se fazer pesquisa empírica que investiga fenômenos nos contemporâneos dentro de seu contexto de vida real, em situações em que as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não estão claramente estabelecidos, onde se utiliza múltiplas fontes de evidencia. (1989, p.23).

Dentro dos discursos dos sujeitos envolvidos na pesquisa é possível estabelecer retomadas e reflexões diante dos diferentes pontos de vista, até que estas divergentes tornem-se mediatizados pelo meio ao qual pertencem.

Contudo, esta pesquisa contribui para conhecer de modo mais próximo conceitos pertinentes à prática docente e compreensão das dimensões do trabalho

de pesquisa. Sendo que este método de estudo mostrou a flexibilidade e dinamicidade das diversas falas, com diversos universos num mesmo espaço. Levando em consideração a dialogicidade e atribuição de conceitos científicos que enriqueceram o resultado final da pesquisa em si, por abarcar diferentes perspectivas de interpretações, sendo elas: psicológica, pedagógica, sociológica, antropológica, filosófica, linguística, histórica e política, mesmo por que a essência do trabalho apresenta diversos caminhos a serem trilhados e possibilidade do novo, do desconhecido.

2.2 UNIVERSO DA PESQUISA

A pesquisa realizou-se na Escola Estadual Nelita Rocha Brito Dias, localizada Rua: Nilo Almeida, nº 01, Novo Buritizal, zona periférica de Macapá. Possui clientela advinda dos bairros dos Congós, Novo Buritizal, Muca e Zerão. E tem turmas regulares Ensino Fundamental (1º ao 4º ano) no turno matutino e vespertino, com um anexo distribuído em quatro turmas do 1º ano. Além do atendimento na Educação Especial.

A referida escola inicialmente tinha como nome Escola “Tia Teca”, em que funcionou em caráter de escola de reforço, na 4ª Avenida do Novo Buritizal, dando início em suas atividades no dia 03 de Março de 1982, sob a coordenação da professora Tereza Dias. Os alunos dessa escolinha faziam parte de uma clientela que encontrava-se fora da sala de aula por falta de escolas no bairro e atendiam na modalidade do pré-escolar de 4 a 6 anos.

Em 1988, a escolinha mudou-se para o prédio da Associação das Donas de Casa do Amapá (ADOCA), na Avª. Carlos Drummond de Andrade, S/N, Congós, onde recebeu o nome de Jardim de Infância Tia Teca. A ADOCA tinha um convenio firmado com a extinta Legião Brasileira de Assistência (LBA) e, em comum acordo com a Secretaria de Educação e Cultura (SEC), que cedeu espaço físico para o funcionamento do Jardim de Infância. Esse acordo foi selado verbalmente por ambas as partes, secretaria e professores, corpo administrativo e de apoio. Neste a SEC assumia a responsabilidade em providenciar material didático, pedagógico e permanente.

Em 1994, o presidente da ADOCA solicita a devolução do prédio.

Somente em 1995 foi firmado contrato de locação do imóvel nº 005/09 – SEEC para funcionamento da escola, sendo renovado em 1997.

Em 1998 atendendo exigências da Lei nº 9394/96 Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Básica (LDB) foi implantado o Ciclo Básico de Alfabetização (CBA), com uma clientela de 240 (duzentos e quarenta) crianças. Até esse período, não existia nenhum documento legalizando o funcionamento ou criação da referida escola.

Em Janeiro de 2000 o Jardim de Infância Tia Teca, passou a localizar-se na Rua Nilo Almeida. E em 06 de Abril do mesmo ano, o decreto nº 1206, cria o Jardim de Infância Tia Teca, com sua denominação de origem retroagindo a data de sua criação de 03 de Março de 1982.

Em 18 de Julho de 2006 através do decreto nº235/2006- GEA (Diário Oficial nº3808 de 18/17/2006- terça feira), a escola passa a denominar-se Escola Estadual Nelita Rocha Brito Dias.

A escola atende 689 alunos, na faixa etária de 6 a 14 anos. Funciona no prédio alugado por convenio entre a SEED e a Diocese de Macapá. Onde agrega em seu quadro de funcionários 43 servidores estaduais, 5 federais e 10 servidores do caixa escolar.

Possui 10 salas de aula, 01 sala para Educação Especial, biblioteca, cozinha, banheiros comuns e banheiro acessível, secretaria, sala administrativa, serviço técnico-pedagógico, laboratório de informática, TV Escola, lanchonete e área coberta.

No ano de 2008, foi implantado em sua secretaria o PROESC EDUCACIONAL - trata-se de um programa que visa otimizar o atendimento prestado pela secretaria escolar, de forma a dar maior celeridade ao atendimento à comunidade.

Em 17 de Outubro de 2011, começou a funcionar o Anexo da Escola Estadual Professora Nelita Rocha Brito Dias, contendo 4 salas de 1º ano, duas no turno matutino e duas no turno vespertino.

A instituição desenvolve projetos como: projeto de leitura, TV Escola, Projeto Família, sociocultural, PROERD e Mais Educação. Todos os professores participaram e/ou participam do curso de Pró-Letramento e, atualmente está promovendo estudos e estruturando o seu Projeto Político Pedagógico - PPP.

Sendo assim, a presente pesquisa contou com a participação de três professoras do 1º ano do Ensino Fundamental e uma coordenadora pedagógica.

2.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram: questionários com perguntas pertinentes ao assunto foram entregues para as professoras escola-campo de pesquisa. Além de entrevistas com a coordenadora pedagógica e fichas de observação diária com duração de duas semanas.

Segundo Lakatos e Marconi (2003) a entrevista deve obedecer elementos básicos como planejamento com objetivo definido a ser alcançado; conhecer previamente o entrevistado; oportunizar a entrevista com antecedência; condições favoráveis, a preservação de sua identidade e salvaguardar suas confidências.

Estando munidos das perguntas e roteiro de entrevista é necessário ter pré-determinado qual o tipo de questionário, neste caso são as perguntas estruturadas e padronizadas, ou seja, todas as professoras obterão o mesmo questionário.

A entrevista empregada nesta pesquisa têm perguntas do tipo aberta e semi-estruturada, sem limitações em que predispõe uma maior subjetividade por parte dos participantes. Para Queiroz (1988), “a entrevista semi-estruturada é uma técnica de coleta de dados que supõe uma conversação continuada entre informante e pesquisador e que deve ser dirigida por este de acordo com seus objetivos”. Com linguagem própria e livre de formalismos o entrevistado tem maior possibilidade de emitir sua opinião sobre o assunto ao qual está sendo solicitada sua efetiva participação, procurando também filtrar as respostas do entrevistado de acordo com os domínios da pesquisa, ou seja, induzir a pessoa entrevistada em responder as perguntas que favorecem o enfoque do trabalho científico.

2.4 PRÉ TESTE

As perguntas que contém o questionário para entrevista foi previamente avaliado pela professora orientadora, durante a averiguação foi eliminada questões que não condiziam com o objeto de pesquisa, e adicionadas questões que implica diretamente nas variáveis dentro das categorias que serão delineadas na análise

dos dados coletados. Sendo estas estruturadas abertas possibilitando uma liberdade em expressar opiniões, tem caráter subjetivo.

A todas as entrevistadas foram entregues os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de Participação na Pesquisa (TCLEP) para que as mesmas autorizassem suas informações para posteriores etapas da pesquisa.

No dia 28 de Maio de 2012 iniciou o ciclo de entrevistas individuais, ou seja, cada professora foi entrevistada após o período de observação que ocorreu no período de 21 à 25 de Maio, com duas horas diárias.

2.5 COLETA DE DADOS

A coleta de dados ocorreu a partir da elaboração e aplicação de uma entrevista coletiva e padronizada. Aplicada a três (03) professoras do 1º ano do Ensino Fundamental e a coordenadora pedagógica.

A entrevista contém dez (10) questões fechadas, em forma de questionário e seis (06) questões padronizadas e abertas. Inicialmente foram explicados os objetivos da pesquisa, a entrevista transcorreu de acordo com roteiro das perguntas previamente estabelecidas, sendo que em nenhum momento houve interferência da entrevistadora, tanto nas respostas quanto na opinião de quem era entrevistado.

As professoras responderam as perguntas direcionadas às suas competências e a coordenadora pedagógica, pertinente ao seu campo de atuação. Em geral, as perguntas satisfizeram as necessidades da pesquisa, mostrando-se bem respondidas no intento das questões levantadas.

A seguir alguns pontos levantados no momento da entrevista:

- O uso de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento integral das crianças;
- A importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem;
- A prática docente e a ludicidade.

As respostas obtidas foram bastante significativas, por oferecerem subsídios para atingir os objetivos propostos pela pesquisa.

Para a entrevista foram elaborados dois tipos de questionários: um com questões abertas e subjetivas e o outro com questões fechadas e estruturadas. No primeiro as perguntas foram estruturadas de forma mais aberta, possibilitando maior interação entre o entrevistador e entrevistado, além de abrir um leque maior de

respostas, abrindo precedentes para uma réplica maior quanto ao assunto em questão. E no segundo as perguntas foram elaborados de forma padrão para todos, com opções de múltipla escolha e algumas contem perguntas mais abertas, porém com caráter subjetivo e direto.

Gráfico 1



Gráfico 2

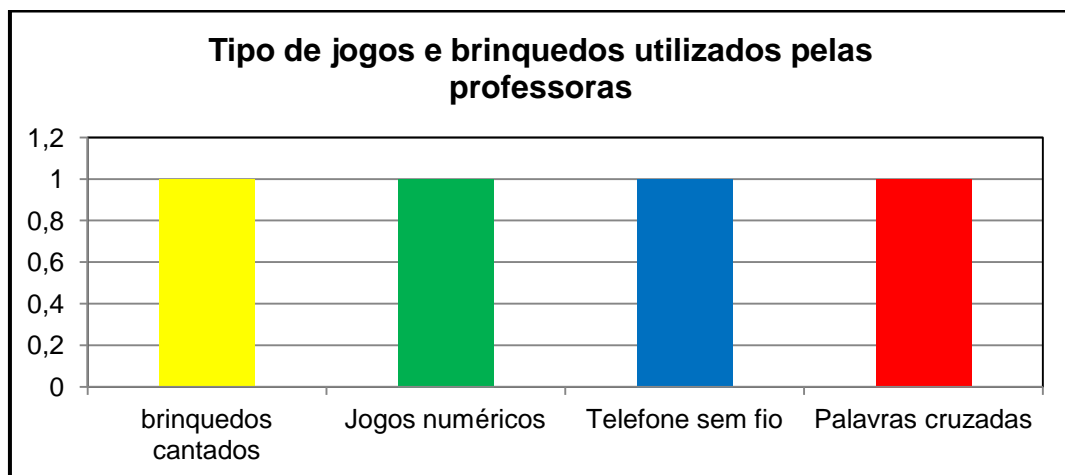
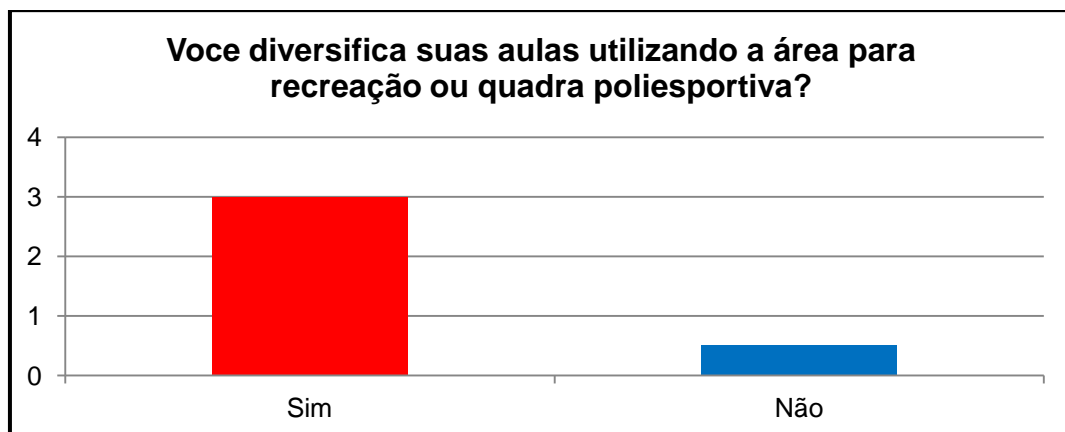


Gráfico 3



3 - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A análise e discussão dos dados ocorrerão em forma de análise de conteúdo, de acordo com as respostas coletadas buscando relacioná-las ao objeto de estudo, resultado da junção de três fatores: interpretação, explicação e especificação. Diante disso, fica evidente que

Em síntese, a elaboração da análise, propriamente dita, é realizada em três níveis:

a) Interpretação. Verificação das relações entre as variáveis independente e dependente, e da variável interveniente (anterior à dependente e posterior à independente), a fim de ampliar os conhecimentos sobre o fenômeno (variável dependente).

b) Explicação. Esclarecimento sobre a origem da variável dependente e necessidade de encontrar a variável antecedente (anterior às variáveis independente e dependente).

c) Especificação. Explicitação sobre até que ponto as relações entre as variáveis independente e dependente são válidas (como, onde e quando). (LAKATOS e MARCONI, 2003, p. 168).

A observação desses três elementos facilita a compreensão de quem tiver acesso ao resultado final, em contrapartida, reduz a possibilidade de um erro maior que poderia comprometer toda a pesquisa. Dada a importância em relacionar as variáveis com as invariáveis dos fenômenos delineados anteriormente, propiciando a apresentação dos resultados tanto em dados estatísticos, com representação em gráficos, quanto recortes das falas dos entrevistados, obviamente dentro do estipulado e delimitado na elaboração dos instrumentos e procedimentos.

A análise dos dados é a junção do resgate cronológico e histórico da temática abordada entre prática que se manifestam nos depoimentos, evidenciando as experiências diversificadas dos sujeitos entrevistados. Para tal delimitou-se um ponto relevante para fazer uma análise detalhada dos resultados e compreender o contexto na sua estrutura como um todo desencadeando um retrato da realidade da prática vivenciada pelos educadores.

Nesse prisma, os dados abordados na pesquisa serviram como momento indispensável para investigação sobre o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, André (1995) ressalta que o processo de investigação da sala de aula se fará basicamente por intermédio da observação direta das situações de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, as professoras indagadas prestaram informações

relevantes e condizentes com o teor da pesquisa, demonstrando flexibilidade, autenticidade e fidedignidade em seus discursos. Além de que se mostraram sensíveis com os objetivos desta pesquisa, exemplificando profissionalismo em situações que imperam o processo de ensino-aprendizagem, oportunidade que somente com a investigação foi possível evidenciar e esclarecer os dados impostos pela hipótese, e a partir daí apontar novas concepções em relação ao que foi pesquisado.

Ainda sobre a análise de dados buscou-se categorizar em: prática docente e ludicidade; a introdução de jogos e brincadeiras num contexto interdisciplinar no processo educativo; processo avaliativo a partir da aplicação dos jogos e brincadeiras nas aulas; e importância do lúdico. Estas categorias têm como objetivo fortalecer e evidenciar as partes envolvidas neste projeto. Sendo assim, estes envolvidos são caracterizados de acordo com o desdobramento da pesquisa.

Seguindo uma sequência numérica e especificada por letra, as entrevistadas, sendo P1 – primeira professora, P2 – segunda e P3 – terceira professora. O motivo por esta escolha dos sujeitos serem identificadas se deu como forma de organizar as respostas de acordo com a disponibilidade de cada um. Considerando que ocorreram as entrevistas dentro da sala de aula ajudando compreender as situações aqui mencionadas.

Existem diversos aspectos referentes à atuação do professor em sua prática, dentre elas sua visão de mundo e vivência acadêmica pode abrir oportunidades para melhorar sua condição de educador. A ludicidade apresenta-se como uma alternativa a fim de melhor integrar todos, de modo igualitário. É preciso que o brincar tenha intencionalidade, sem deixar levar-se para uma atividade dirigida, onde o professor determina o ritmo e frequência com que determinada atividade será executada, sendo assim, o brinquedo passa a ter uma conotação diferente, ou seja, atribui-se a ele seriedade e disciplina. Haja vista, que a ludicidade tem como principal característica, a improdutividade, brincar por prazer. Ao mesmo tempo, é necessário que o professor tenha objetivo a serem alcançados, dentro do contexto de sala de aula.

Somente com uma clara e bem definida opção de trabalho em nome da coletividade será assumido uma postura mais flexível por parte do professor. Nesse sentido, a formação do professor capaz de brincar, de jogo perpassa por uma situação lúdica e pela observação no brincar, sem isso, ele não se capacita em

entender o significado da cultura lúdica e a extensão das brincadeiras desenvolvidas. Além de que a brincadeira estimula os sistemas cognitivos da criança, desenvolve a imaginação e criatividade, e nem percebem que estão aprendendo brincando.

“A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança e no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.” (ALMEIDA, 2003, p. 13).

O professor pode lançar mão da ludicidade para melhor integrar seus alunos, principalmente quando compreende que a criança tem necessidade de brincar, de interagir com outros, nesse momento ela constrói seus esquemas linguísticos, socializa e cria vínculos.

Diante dessa constatação, ao perguntou-se o seguinte: Como você visualiza o processo de atividades lúdicas em seu cotidiano?

“O brincar em sala de aula é um meio que permite a criança desenvolver melhor sua aprendizagem.” (P 1).

“De forma positiva contribuindo para melhorar o desempenho das atividades e o relacionamento com os colegas em sala de aula.” (P 2).

“A atividade lúdica é de grande importância, o aluno aprende de forma descontraída e com isso facilita o processo ensino-aprendizagem” (P 3)

Ambas as professoras P1, P2 e P3 afirmaram ser importante o momento do brincar para criança, além de ter uma contribuição no desenvolvimento cognitivo e participação nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

Dentre os diversos estudos representados por profissionais da educação, psicólogos, brinquedistas, fisioterapeutas foi constatado o benefício em longo prazo que as brincadeiras podem proporcionar. Principalmente para o desenvolvimento motor e cognitivo da criança

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificadora da sociedade. (ALMEIDA, 2003, p.31-32)

No ambiente escolar é mais propício o emprego da ludicidade por estimular a socialização entre os alunos, maior integração nas atividades conjuntas, além de objetivar conhecer melhor os educandos, bem como suas potencialidades e sua criatividade.

Ainda nessa temática, propôs a seguinte pergunta: Você executa ou já executou projeto pedagógico relacionado à recreação e jogos? Quais?

“Não. Apenas desenvolvo minhas atividades pedagógicas incluindo algumas vezes os jogos e brincadeiras”. (P 1).

“Não. Primo pelo desenvolvimento da escrita e leitura, pois há a necessidade em concluir o conteúdo programático” (P 2).

“Sim. Sempre em sala de aula de aula e durante o curso de graduação que foram vários, pois o meu TCC teve como tema A arte de brincar numa proposta interdisciplinar” (P 3).

Observa-se que a P1 e P 3 tem essa preocupação em desenvolver atividades que levam em consideração a ludicidade, com os jogos e brincadeiras, porém admitiu não propor atividades específicas com frequência. Na fala da professora P 3 vemos claramente que a mesma desenvolveu um projeto de pesquisa nesta área da ludicidade, pois isso demonstra que tem conhecimento sobre os autores e conceitos que delineiam este universo. Já a P2 afirmou não desenvolver atividades lúdicas com seus alunos.

Quanto a importância deste momento de recreação e jogos delinea-se o seguinte:

As vivências lúdicas que ocorrem no encontro com outro (s) sujeito (s) podem caracterizar-se por momentos de diálogo, construção de regras, nos quais os envolvidos participam juntamente do processo de permitir, desejar, decidir e realizar em diferentes contextos. (SHWARTZ, 2009).

O professor não necessariamente precisa ter um espaço entre uma atividade escolar e outro para propor um jogo ou uma brincadeira, pois a interação que um momento lúdico propicia acrescenta bem mais que deixar o aluno sentado escrevendo e lendo sem pausa. Pensar ludicamente não quer dizer que as outras atividades do dia-a-dia serão posta de lado, mas que isso trará grandes benefícios para o aprendizado dos alunos.

É imprescindível despir a atividade lúdica de qualquer preconceito, de algo sem importância, ou de algo que dispersará a atenção dos alunos. Em alguns casos, os professores ditos “tradicionais” nem percebem que estão tolindo a liberdade de criação de seus alunos, além disso, nós seremos humanos somos intrinsecamente seres lúdicos, desde que nascemos sabemos como brincar.

Quanto a aplicabilidade e diversificação dos jogos e brincadeiras desenvolvidas pelas professoras em sala de aula foi proposta a seguinte pergunta: Você utiliza jogos e brincadeiras em suas aulas? Quais? Dentro da amostragem obteve-se 100% nas respostas a assertiva de que utilizam normalmente em suas aulas como instrumento diversificante, atribuindo dinamicidade no processo educativo. Ainda em resposta as perguntas lançadas surgiram diferentes respostas, entre elas: jogos numéricos, telefone sem fio, palavras cruzadas e brinquedos cantados.

Os jogos e brincadeiras podem ter relação consensual, porque quando a criança brinca ou jogo reproduz sua realidade e envolve componentes de sua realidade, do seu dia-a-dia. Isto vem de encontro ao conceito de interdisciplinaridade.

Em relação aos dois conceitos, foi lançado a seguinte pergunta: Como você introduz os jogos e brincadeiras, de modo interdisciplinar, em seu planejamento? Explique.

“Algumas vezes utilizo as aulas de recreação em sala de aula e utilizo brincadeiras e jogos que permitem revisar assuntos trabalhados nas demais disciplinas.” (P 1).

“Conversando sobre os conteúdos abordados e explicando os jogos e brincadeiras relacionando aos conteúdos.” (P 2).

“Procurando sempre atividades que possa envolver todas as disciplinas a serem trabalhadas.” (P 3)

É evidente a falta de esclarecimento de ambas as professoras a cerca do conceito interdisciplinaridade, e quando o conhece não utiliza de maneira direta, talvez pela falta de iniciativa ou por estar atrelada a um conteúdo programático que o ensino sistematizado opõe. De certo, observa-se que a interdisciplinaridade ainda é apenas um discurso inovador na educação, mas que está muito distante da realidade escolar.

Dentro do contexto curricular e didático encontra-se diversas vertentes, todas correlacionam a teoria com a prática, salvo exceção da educação tradicional. Entre essas, destaca-se a construtivista, há muito utilizada pelos docentes, principalmente por estar pautada nas diferentes fases de desenvolvimento da criança.

A teoria construtivista do francês Jean Piaget considera que a criança perpassa por diferentes fases, desde o egocentrismo até a fase operatória concreta, onde ela desenvolve o cognitivo, esquemas lógicos matemáticos, moral e juízo de valores.

Esta concepção em particular valoriza o uso de jogos e brincadeiras por considerar que a criança assimila e imita aspectos presentes em seu meio social e familiar. Além de desenvolver sua coordenação motora, lateralidade e relações sociais e interacionistas com as outras crianças.

“Os métodos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso permanecem exteriores à inteligência.” (PIAGET, 1998, p. 158 apud ALMEIDA, 2003, p.25).

Existe a possibilidade da criança em desenvolver suas estruturas complexas, de pensamento e lógica recorrente de uma abordagem diferenciada na interação entre o indivíduo e objeto.

Às professoras foi indagado o seguinte: Qual a metodologia você considera mais adequada para a introdução de jogos e brincadeiras?

“Através de brinquedos cantados”. (P 1)

“Sempre introduzo os conteúdos ou qualquer outra atividade em sala, através da conversa e sempre sondando o que eles sabem e a opinião deles a respeito dos jogos e das brincadeiras a serem trabalhados”. (P 2).

“A metodologia depende de cada professor, pois cada um tem sua maneira de introduzir no seu planejamento as atividades lúdicas.” (P 3).

Em análise das respectivas respostas, P1 e P2, notamos que não existe uma metodologia definida, algo sistematizado ou características específicas, na verdade o que observa-se que a professora P1 faz referencia a um instrumento como se fosse sua metodologia. Já a P3 explica que a metodologia depende de cada professor, sua postura frente ao contexto escolar influencia no momento de qual atividade será viável para o real aprendizado.

O processo avaliativo se constitui em diversos aspectos, entre eles, os critérios e procedimentos avaliativos adotados pelo professor, sendo que estes precisam ser claros e objetivos. E para isso, não existem regras ou modelos, basta que o docente faça um acompanhamento preciso, pautado nas vivências de sala de aula.

Um ponto importante na avaliação essencialmente é o registro de todas as atividades, principalmente do desempenho de cada aluno e assim irá garantir a efetividade do processo.

Observa-se que, ainda é muito comum, os docentes darem ênfase a prova, um instrumento que por muitos é criticada e por outros banalizada. Por isso questiona-se por que este instrumento não pode ser um momento privilegiado, com vistas á mudança de postura por parte do professor na avaliação.

Moretto (2004) defende uma avaliação sem provas, porém se continuarem existindo que sejam contextualizadas. A avaliação da aprendizagem precisa ser coerente com a forma de ensinar, principalmente se este ensino estiver pautado no princípio da construção do conhecimento, sendo um processo interior ao aluno, com acesso por meio de indicadores externos.

Sendo assim foi pertinente perguntar: Como você avalia a participação e desempenho de seus alunos a partir do uso de jogos e brincadeiras?

“Há mais participação, interação e melhor aprendizado”. (P 1).

“Avalio de forma positiva porque ajuda a facilitar o aprendizado das crianças a medida que elas desempenham melhor as atividades quando há uso de jogos”. (P 2).

“Com jogos e brincadeiras, os alunos demonstram mais interesse e participam mais. Com isso o aprendizado se torna mais eficaz.” (P 3).

Tanto a professora P1 quanto a P2 e P3 enfatizaram a importância da introdução de jogos e brincadeiras, o quanto isso oportuniza a participação efetiva do aluno, ele se descobre como agente do conhecimento, além de favorecer a cooperatividade.

O processo avaliativo, em sua perspectiva mediadora, destina-se assim, a acompanhar, entender, favorecer a contínua progressão do aluno em termos destas etapas: mobilização, experiência educativa e expressão do conhecimento, alargando o ciclo que se configura a seguir, no sentido de favorecer a abertura do aluno a novas possibilidades. (HOFFMANN, 2008, p. 81).

Essas possibilidades poderia ser o uso de jogos e brincadeiras no processo educativo, o que propicia maior liberdade do aluno exprimir o que realmente ele compreende, o que ele aprendeu de fato, além de possibilitar o professor intervir com maior segurança, cumprindo com seu papel de mediador do conhecimento, elevando ao mesmo patamar de seus então alunos.

O lúdico ganha cada vez mais destaque dentro das discussões em torno da utilização no processo educativo de que maneira introduzi-lo no espaço escolar, que atividades lúdicas despertarão maior atenção das crianças, entre esses aspectos, existem outros relacionados a metodologia e desenvolvimento dos conteúdos.

É preciso analisar se a escola tem meios de aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-la emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Sem contar que se essas atividades forem devidamente direcionadas poderão proporcionar saúde física, mental, social e intelectual à criança.

A função dos brinquedos, na obtenção de melhor equilíbrio emocional de crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças. (BITTENCOURT; FERREIRA, 2002, p.19)

O uso da ludicidade atrai mais atenção da criança para as atividades escolares, isso foi comprovadamente provado através de intensos debates e pesquisas publicados a fim de explicar o fenômeno da ludicidade na educação e seus benefícios em longo prazo nas crianças.

Nesta perspectiva, as professoras foram indagadas: Você considera importante a criança ter um momento nas aulas para desenvolver atividades lúdicas? Por quê?

“Sim, porque a criança adquire habilidades diversas nos aspectos sociais e intelectuais, também promove o relacionamento entre as crianças”. (P 1).

“Sim, porque atrai a atenção das crianças fazendo com que elas participem e facilita o seu aprendizado”. (P 2).

“Sim, a atividade lúdica é de suma importância, pois leva a criança a aprender brincando, tornando assim as aulas mais atrativas.” (P 3)

Na fala das professoras P1, P2 e P3 fica explícito a importância depositada no uso de jogos e brincadeiras na adequação de uma prática inovadora, como objetivo maior de cumprir seu papel de mediadora do conhecimento e promoção da cidadania.

Brincar está diretamente relacionado com o desenvolvimento de capacidades importantes, como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, a criatividade, a solução de problemas, além da experimentação de regras, valores e papéis sociais, ou seja, a socialização incorporada por meio de atividades significativas, pois partem das experiências sociais da própria criança. (BRASIL, 1998).

A criança exerce sua criatividade durante o brincar, como a construção de seu brinquedo ou a assimilação de regras quando está jogando, assim desenvolve seu cognitivo e interage com o seu meio, além do desenvolvimento de sua personalidade, bem como valores e condutas éticas na escola e fora dela.

Quanto a prática docente baseada na adoção de novas metodologias para intensificar o processo ensino-aprendizagem indagou-se a seguinte pergunta: Você utiliza jogos e brincadeiras em suas aulas? (Ver gráfico 1).

Das três professoras entrevistadas, todas responderam que utilizam jogos e brincadeiras para diversificar suas aulas. Sendo que a o brincar está intrínseco a criança, ela já nasce sabendo interagir com objetos, somente cabe ao professor direcionar as atividades que favoreçam o aprendizado, ou por meio de jogos com regras grupais ou jogos individuais e brincadeiras que retratem a realidade deste aluno.

"Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como algo inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança." (KISHIMOTO, 1996, p. 17).

Dado a importância do jogo na vida da criança é relevante afirmar que este contribuirá de modo efetivo para sua formação social e cognitiva, pois os significados metamorfoseiam-se com o decorrer dos tempos. A ampliação dos discursos quanto as metodologias baseadas na ludicidade abrem possibilidades diversas para que o ambiente escolar seja recriado e renovado levando em consideração o que o aluno já sabe, relação senso comum com a epistemologia, ao mesmo tempo cria conceitos engajados em diferentes contextos.

A cerca dos diversos conceitos estudados percebe-se a diversidade de nomenclaturas existentes para definir um mesmo objeto, o jogo, em si é certo que este promove a participação, a cooperação ou até mesmo a competição. E a brincadeira recebe diferentes denominações de acordo com sua intencionalidade, por exemplo, ter um significado de faz de conta, quando a criança usa um objeto atribuindo outro valor e significação, ou até mesmo uma conotação tradicional, uma brincadeira que desde muito tempo é brincada pelas crianças, mas que ninguém sabe a origem dela, sendo passada de geração em geração. Partindo desses conceitos perguntou-se o seguinte para as professoras: Quais jogos e brincadeiras você utiliza em suas aulas? As respostas apresentaram-se diversificadas,

aparecendo os jogos numéricos, brinquedos cantados, palavras cruzadas e telefone sem fio. Observa-se que cada professora tem um modo particular para propor jogos e brincadeiras, de acordo com sua intencionalidade. Enquanto uma pretende trabalhar a matemática num contexto lúdica, a outra prefere ensinar a leitura e escrita através. (Ver gráfico 2)

Entre os conceitos sobre jogos e brincadeiras estão os jogos cooperativos, competitivos, os pedagógicos. E as brincadeiras de faz de conta, tradicionais, de construção, além dos brinquedos cantados.

Os jogos cooperativos são utilizados para reduzir a violência escolar, em que todos são ganhadores, enfatizam-se as mudanças de valores, de modos e comportamento humano.

Os jogos competitivos enfatizam a competição e a disputa pela vitória, na maioria desses jogos há presença de regras, servindo como meta para a disciplina e imposição de regulamentos dentro da instituição escolar.

Os pedagógicos são desenvolvidos pela égide da mediação do conhecimento, em que professor tem como intencionalidade o favorecimento no processo educativo, ou seja, para fins educacionais.

A brincadeira de faz-de-conta, também chamada como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática evidenciando a situação imaginária. Normalmente isso ocorre quando há o desenvolvimento da linguagem, em que ela expressa seus sonhos, fantasias e altera o significado dos objetos.

A brincadeira tradicional perpassa por gerações e sua transmissão se dá através da oralidade dos antigos, porém é resguardada pelo anonimato. Trazem como principais características a universalidade e tradicionalidade, ou seja, as brincadeiras que conhecemos foram repassadas por meio de conhecimentos empíricos e perduram na cultura infantil.

As brincadeiras educativas têm como papel ensinar, orientar pedagogicamente visando o desenvolvimento infantil. Principalmente quando se considera que a criança na pré-escola aprende de modo intuitivo e adquire noções

espontâneas nos processos interativos, tudo isso de maneira prazerosa, mesmo porque a criança se identificará com as brincadeiras direcionadas pelo professor.

Kishimoto (2007) trata “as brincadeiras de construção como uma experiência sensorial enriquecedora, que estimula a criatividade e desenvolve as habilidades das crianças”. Construindo, transformando e destruindo, a criança expressaria seu imaginário, seus problemas. O jogo de construção tem uma estreita relação com o de faz-de-conta, pois não se trata em apenas manipular os blocos, por exemplo, mais sim em imaginar o que será construído e o que será feito com o mesmo o que gera outra brincadeira dependendo dos níveis de desenvolvimento criado pela própria criança.

Os brinquedos cantados são as cantigas de roda, o que não deixa de serem tradicionais também, pois muitas músicas usadas são bem antigas e não se sabe de onde vieram, ou quem as inventou. É claro que professor pode reinventar novas cantigas usando terminologias do assunto que ele quer ensinar.

No caso das respostas obtidas observa-se que as professoras exploram uma diversidade de jogos e brincadeiras, desde o tradicional até o inovador. O professor sempre utiliza brincadeiras e jogos que ele julga ser mais simplista, como os brinquedos cantados, não necessitando de maior planejamento, com materiais mais elaborados, basta que saiba cantar as cantigas e ensinar as crianças para que estas reproduzam.

“A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se dedique a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como expressar seu pensamento com convicção, são características inerentes à personalidade integral da criança.” (FRIEDMANN, 2006, p. 54).

Em consonância com a autora propõe-se os jogos e brincadeiras como uma metodologia empregada no cotidiano escolar, desmistificando o caráter funcionalista e utilitarista da educação, pois é necessário que o professor consiga despertar o

interesse a curiosidade da criança em aprender determinado assunto. Outro ponto seria a ampla defesa de uma prática docente baseada na construção de conceitos e expressão de pensamentos por parte da criança, nada mais oportuno que o uso de jogos e brincadeiras, pois estes fazem parte do universo infantil.

No estabelecimento desta relação ludicidade e educação a escola necessita de adequação de seu espaço físico para o pleno desenvolvimento das atividades propostas pelos professores. Nesse sentido, as professoras foram indagadas com a seguinte pergunta: Você diversifica suas aulas utilizando a área para recreação ou quadra poliesportiva? Todas as professoras responderam que a escola dispõe de área para as diversas atividades desenvolvidas na escola. (Ver gráfico 3).

Para que os jogos e brincadeiras desempenhem sua função pedagógica é necessário primeiramente ser pensado e planejado numa perspectiva metodológica pelo professor, em segundo, o ambiente escolar deve ser propício em criar condições para a mobilidade e expressão corporal das crianças. Dentro de diversas pesquisas sobre a ludicidade no processo educativo surgiu o conceito de brinquedoteca, lugar de maior interação entre crianças e objetos, estimulando as atividades individuais e coletivas e apresentando uma grande variedade de jogos e brincadeiras ao alcance de todos.

A aceitação da ludicidade, por parte dos professores, não garantiu uma postura lúdico-pedagógica na sua atuação. O lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada, mas a tendência dos profissionais é achar que sabem lidar com esta nova ferramenta porque já brincaram. (SANTOS, 2001, p. 14).

Os cursos de formação para professores deve propiciar uma reflexão maior a cerca da ludicidade, mesmo que o brincar seja intrínseco ao ser humano, há necessidade em estabelecer metas e objetivos para melhor introduzi-la na prática docente. Além de claro, estabelecer um ambiente cativante e diversificado para as crianças, missão árdua quando se trata de prender a atenção dos infantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No processo ensino-aprendizagem permeiam diversos conceitos e denominações, dentro da prática docente a questão metodológica é a que mais tem sido debatida e construída historicamente, ora como tradicional, ora como renovadora. E a introdução da ludicidade não é algo tão novo, ao longo dos tempos tem ganhado novos significados, principalmente com as recentes descobertas sobre seu benefício no processo educativo, pois o brincar é algo intrínseco a criança, pois ela já nasce sabendo como brincar, como distrair-se.

O uso de jogos e brincadeiras na Educação Física favorece a corporeidade, pois as crianças brincam sem perceber que estão exercitando seus corpos, desenvolvendo o sistema motor, interagindo com os demais colegas. Dentro da disciplina existem diversas tendências pedagógicas, uma delas é a cultura corporal de movimento, junção de estudos sobre o corpo e movimento numa perspectiva cultura, e para tanto há necessidade de abordar conceitos sobre cultura.

Quanto à metodologia não existe algo específico, mesmo porque na pesquisa as professoras entrevistadas citam o uso de jogos e brincadeiras apenas para recreação, ou seja, sem intencionalidade, em caráter espontâneo e livre. Algo novo por conta da funcionalidade e utilitarismo da educação que sempre foi empregada pelos docentes, pois ainda não foi possível aliar prática e teoria numa mesma concepção. Os docentes sempre esbarram na dificuldade de contextualizar dois pontos na prática, pois a realidade escolar é bem mais complexa, é preciso resolver os diversos problemas que surgem, além da tomada de decisão por parte de professores.

A prática avaliativa das professoras na escola campo restringe-se à atribuição de conceitos e notas aos alunos, sem qualquer relação com a ludicidade, com o objetivo em medir o que cada aluno assimilou sobre o conteúdo dado nas aulas. Avaliar ainda está restrito ao conceito de medir, testar, julgar e assumir a postura de docente renovador e crítico na adoção de novas metodologias na prática docente.

As professoras demonstraram conhecer sobre os diferentes conceitos que permeiam a ludicidade, porém atribuem o nome de recreação e jogos para as atividades extracurriculares, com o jogo das palavras cruzadas, por exemplo, relacionando as disciplinas.

A diversificação de atividades pelo professor abre maior leque de possibilidades para a aprendizagem, principalmente se estas forem significativas para as crianças, para tanto é imprescindível conhecer o universo infantil, bem como sua trajetória histórica, peculiaridades e a importância em considerar a criança um ser lúdico. E por meio de jogos competitivos a criança assimila as regras, constrói seu caráter e consegue discernir quanto ao que é certo, errado, bom, mau, ódio, amor, e etc.

A importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil está na espontaneidade, criatividade com que a criança esboçará em suas manifestações corporais e mentais, afetividade, maior interação com os que a rodeiam. Além de deixar uma herança cultural, pois as brincadeiras tradicionais são repassadas de geração em geração, demonstrando uma troca de experiências entre as diferentes épocas.

Os jogos com regras e sem regras servem para que o professor trabalhe os temas transversais na forma de projetos interdisciplinares, haja vista que a fragmentação das disciplinas ainda é algo bem presente na prática docente, até mesmo por conta do sistema de ensino e suas burocracias. E que fique evidente que o professor em sala de aula tem autonomia em como concebe sua didática, quais metodologias emprega para melhor alcançar objetivos e favorecer tomadas de decisões.

Tratar a disciplina Educação Física a partir da Cultura Corporal pressupõe diversificar as atividades desenvolvidas pelo professor, como: jogos, dança, teatro, expressão corporal e esportes, porém a ludicidade mostra-se como metodologia mais humanizada, pois estabelece relação indivíduo / interação sócio cultural, através dos brinquedos cantados, por exemplo, resgata a historicidade de um povo, as cantigas de roda retratam a cultura de uma sociedade, por meio dela estabelece um vínculo com o passado, com a história.

Os jogos cooperativos são uma boa alternativa para o professor trabalhar a cooperação, ética, juízos de valor, amizade, companheirismo, até o ponto de reduzir significativamente as incidências de violência física e psicológica, como bullying, a partir do momento que o docente interfere no comportamento errôneo, mas de uma maneira mais suave, a criança consegue entender o que certo do que é errado.

Os brinquedos reciclados ou construídos servem para a criança exercitar sua criatividade, sua imaginação, além de que ela irá usar um objeto confeccionado por

ela mesma. O professor pode trabalhar também a temática meio ambiente, demonstrando a importância de reciclar, transformar objetos que antes iriam para o lixo, não teriam retorno, o ato de reciclar reduz a degradação ambiental e contribui para a qualidade de vida da população. Ou seja, conhecimentos como esses podem e devem ser ministrados dentro da escola para o incentivo maior quanto às gerações futuras e suas atitudes perante a sustentabilidade e problemáticas do cotidiano.

A infância é uma fase de muitas transformações, percebe-se que no decorrer de sua história já foi considerada desde um adulto em miniatura como alguém que não merecia instrução primária, ou cuidados especiais. Assim surgiram diversos estudos que beneficiavam suas peculiaridades e assistiam seus direitos como alguém em fase de desenvolvimento. Uma das questões que favoreceram a infância foram as atividades lúdicas, pois constatou-se que a criança passa por um período de maturação até alcançar seus esquemas mais complexos, como a linguagem, a aprendizagem, a motricidade, raciocínio lógico, e outros. Até que esta venha tornar-se um indivíduo autônomo e independente.

As discussões sobre esta temática não encerram neste trabalho de pesquisa, ao contrário, abre mais uma opção para debates vindouros. Percebem-se as inúmeras pesquisas voltadas para a ludicidade, resultantes em diversas obras e suas subdivisões dentro de diferentes contextos e desmistificação sobre a aplicabilidade da cultura lúdica no ambiente escolar.

As contribuições deste trabalho permeiam a atuação do professor especialista e o professor da disciplina Educação Física, além de servir como ponto de partida para outras pesquisas inseridas nesse eixo temático, inter-relacionadas com a realidade delineada, pois a criança reproduz sua realidade nas mais diferentes atitudes, ela assimila e imita uma determinada situação que tenha vivido.

REFERENCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da Infância e da Família**. Tradução de D. Flaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

AYOUB, E. **Reflexões sobre a educação física na educação infantil**. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. 4, p. 53-60, 2001.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues. **A importância do lúdico na alfabetização**. 2002. 36 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade da Amazônia, Belém-PA, 2002.

BORGÈRE, Guilles. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, v.24, nº 2, São Paulo, Jul/Dez. 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BUSTAMANTE, Glênia Oliveira. Por uma vivência lúdica. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica Lúdica: novos olhares**. Barueri, SP: Manole, 2009.

CERVO, Amado Luiz. BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica**. Rio de Janeiro: Editora Mcgraw-Hill do Brasil, 1975.

CLAPARÈDE, E. **A educação funcional**. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1958.

COSTA, Dante. **A infância e a recreação**. 6ª Ed. Rio de Janeiro: Departamento Nacional da Criança, 1960.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. 11ª Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

DARIDO, Cristina Suraya. RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FONTANA, R. A. C.; CRUZ, M. N. da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. (Coleção Cotidiano Escolar – Base de Conhecimento). São Paulo: Moderna, 2006.

HOFFMAN, Jussara. **Avaliar para promover:** as setas do caminho. 10ª Ed. Porto Alegre: Mediação, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o homem como elemento da cultura. 5ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEITE, Maria Isabel; KRAMER, Sonia. **Infância e Produção Cultural.** 3ª Ed. São Paulo: Papyrus, 2003.

LEVIN, Esteban. **A infância em cena** - Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 11ª Ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e Educação.** 12ª Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MATTOS, Mauro Gomes de. **Metodologia da pesquisa em educação física:** construindo sua monografia, artigos e projetos. 3ª Ed. São Paulo: Phorte, 2008.

MELLO, Alexandre Moraes de. **Psicomotricidade, Educação Física e jogos infantis.** Rio de Janeiro: IBRASA, 2009.

MORETTO, Vasco Pedro. **PROVA:** um momento privilegiado de estudo não um acerto de contas. 4ª Ed. Rio de Janeiro: DP & A, 2004.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil:** fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini. **Metodologia da Pesquisa:** abordagem teórico-prática. 13ª Ed. Campinas: Papyrus, 2007.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 9ª ed. São Paulo: Ed. Forense Universitária, 1998. In: ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 12ª Edição. São Paulo: Loyola, 2003.

QUEIROZ, M. I. P. Relatos orais: do “indizível” ao “dizível”. In: VON SIMSON, O. M. (org. e intr.). Experimentos com histórias de vida (Itália-Brasil). São Paulo: Vértice, Editora Revista dos Tribunais, Enciclopédia Aberta de Ciências Sociais, v.5, 1988. p. 68-80.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. Educação Infantil e Ludicidade. Teresina: EDUFPI, 2009.

SANTOS, Santa Marli dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SAYÃO, Deborah Thomé. **A disciplinarização do corpo na infância: educação física, psicomotricidade e o trabalho pedagógico**. IN: SAYÃO, Deborah Thomé, MOTA, M. R. A.; MIRANDA, O. (Org.). Educação Infantil em debate: ideias, invenções e achados. Rio Grande: Fundação Universidade Federal do Rio Grande, 1999.

SCHWARTZ, Gisele Maria (Org.). **Dinâmica Lúdica: novos olhares**. Barueri, SP: Manole, 2009.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 22ª Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

VAZ, Alexandre Fernandes; SAYÃO, Deborah Thomé; PINTO, Fábio Machado (Org.). **Educação do corpo e formação de professores: reflexões sobre a Prática de Ensino de Educação Física**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2002.

Yin, R. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman 1989

APENDICES



FICHA DE ENTREVISTA DA ESCOLA CAMPO DE PESQUISA

Escola Estadual Nelita Rocha Brito Dias

Localização: _____

Faixa etária: _____

Bairros atendidos: _____

SOBRE A ESTRUTURA DA ESCOLA:

Quantas salas a escola dispõe?	() Nº de salas
Quantas dessas salas são do segundo período da Educação Infantil?	() Nº de salas de 2º período
Tem biblioteca?	() Sim () Não
Possui Refeitório?	() Sim () Não
Possui área pra recreação?	() Sim () Não
Possui quadra poliesportiva?	() Sim () Não

SOBRE O CORPO DOCENTE:

Número de docentes com nível superior	()
A escola dispõe de professores de Educação Física?	() Sim () Não
Você utiliza jogos e brincadeiras em suas aulas?	() Sim () Não Quais? _____ _____ _____
Você diversifica suas aulas utilizando a área para recreação ou quadra poliesportiva?	() Sim () Não

Como você visualiza o processo de atividades lúdicas em seu cotidiano?

Você executa ou já executou algum projeto pedagógico relacionado à recreação e jogos? Quais?

Como você considera importante a criança ter um momento nas aulas para desenvolver atividades lúdicas? Por quê?

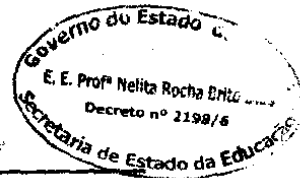
Qual a metodologia você considera mais adequada para a introdução de jogos e brincadeiras?

Como você avalia a participação e desempenho de seus alunos a partir do uso de jogos e brincadeiras?

LICENCIATURA



**UNIVERSIDADE DE BRÁSILIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA**

PÓLO UNIFAP

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE
PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo UNIFAP do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX) 96 3312-1765

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: Aplicabilidade da ludicidade nos aulas de ed. física
Responsável: Denize da Costa Gomes Ferreira (nome do orientador) no 1º ano do ensino fundamental S. de Escola Nelita Rocha Brito Di em Macopá

Descrição da pesquisa:

Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgados na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação

disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, Sandra de Souza Pereira, RG 291481, CPF _____, abaixo assinado, autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: _____ (título do projeto de pesquisa).

Fui devidamente esclarecido pelo (a) aluno(a): Edna Tereza Oliveira da Costa sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data Macapá, 24 de Maio de 2012

Nome e Assinatura

Sandra de Souza Pereira

Fátima Conceição N. Lopes
Diretora
Dec. nº 0839/2011

